

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Primer ciclo

T.I.C.

La Comunicación



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Comprender el acto de comunicarse
- 02 Reconocer los elementos de la comunicación
- 03 Conocer diversos medios de transmisión de mensajes
- 04 Conocer aspectos de comunicación no verbal
- 05 Distinguir entre comunicación directa y diferida
- 06 Introducir el concepto de ruido en la comunicación.

ESTRUCTURA

00	Introducción	En el vestíbulo con el Profesor Conecta
01	Actividad	Elementos de comunicación
02	Saber Más	Diversos medios de transmisión de mensajes
03	Actividad	Ruido
04	Saber Más	Estrategias para reducir la incidencia del ruido en el mensaje
05	Actividad	Tipos de comunicación
06	Saber Más	Comunicación verbal y no verbal
07	Manualidad	El mensaje secreto

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal

Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

ESCENA:

Este OA se desarrolla en el vestíbulo del edificio de comunicaciones y consta de las siguientes actividades:

1. Elementos de comunicación
2. Ruido
3. Tipos de comunicación

Descripción de la escena:

Vista general del vestíbulo. Al fondo el ascensor, al lado de la puerta un directorio con tres iconos

Comunicación unos auriculares

Internet dos ordenadores conectados con una línea de datos por los que pasa un destello

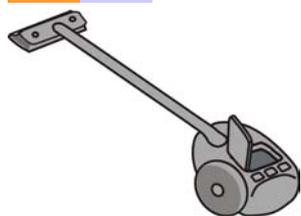
Telefonía un sencillo teléfono móvil

A la derecha de la escena, un mostrador de Recepción con una recepcionista, que atiende a un ordenador y un teléfono. Detrás de ella un monitor de vigilancia muestra la entrada y otras partes del edificio, escaleras, despachos... En la esquina superior izquierda de la escena se ve una cámara de vigilancia que se mueve haciendo un barrido del vestíbulo.

La recepcionista habla: "Hola, estás en un edificio inteligente. El Profesor Conecta te está esperando".

Por la izquierda aparece el Profesor Conecta, lleva un maletín, un móvil colgado al cuello y en la mano bien visible, un mando a distancia, saluda con la mano

Destreza: arrastrar y soltar





Al saludar, se hace un lío con el maletín, el mando, la mano... el maletín se cae y se abre, por el suelo quedan un montón de objetos. El alumno deberá arrastrar los objetos dentro del maletín.

Recepcionista: "Ayuda al P Conecta a colocar las cosas en su maletín"

Cuando los objetos están en el maletín, el telemando se amplía hasta ocupar el centro de la pantalla. Se ve al detalle el botonero:

3 botones con los mismos iconos que el directorio del ascensor. Cada botón de un color.

De menor tamaño 9 botones, 3 de cada color que corresponden a los 3 botones con icono y que llevan a las actividades de cada OA.

PC"¿Comenzamos la visita?. Para recorrer este edificio, necesitamos un mando a distancia de última tecnología".

DESARROLLO

¿Qué pasa?

El Profesor Conecta recibe al usuario en el vestíbulo del Edificio de Comunicaciones y le da algunas instrucciones sobre lo que va a encontrar en él. Antes de nada debe saber algunos conceptos sobre comunicación.

SALIDA

¿Cómo avanzamos?

El telemando se amplía hasta ocupar el centro de la pantalla. Se ve al detalle el botonero:

- 3 botones con los mismos iconos que el directorio del ascensor. Cada botón de un color.
- De menor tamaño 9 botones, 3 de cada color que corresponden a los 3 botones con icono y que llevan a las actividades de cada OA.

Solamente Se encuentran activos los botones correspondientes a este OD2.

- **Botones rojos: OD1 (COMUNICACIÓN)**
- **BOTON 1:** Actividad 1 (01)
- **BOTON 2:** Actividad 2 (03)
- **BOTON 3:** Actividad 3 (05)

Los 3 botones están activos.

01 Actividad Elementos de comunicación

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Escenario: vestíbulo del centro de comunicaciones según la descripción anterior.

Presentador: Profesor CONECTA Un tipo con gafas con aspecto de sabio despistado, no muy viejo, lleva un maletín y un móvil con antena que sale del bolsillo de su camiseta. Se mueve cautelosamente como quien tiene un secreto.

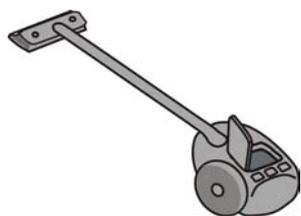
Acierto y error: Peque_BIT

Es una bolita animada, con dos orejotas. Tiene ojos y boca. Puede tomar el color verde (acierto) o rojo (error) según el momento y la función. Se desplaza en línea recta (o con trayectoria parabólica si se ve a distancia) muy rápido, rebota en los bordes de la pantalla.

Si es verde su nariz es afilada en forma de 1 (+1) si es rojo su nariz es redonda de un tono más oscuro (0). **Peque_BIT** aparece espontáneamente al seleccionar la respuesta.

Saber más: Peque_BIT

Peque_BIT tiene también la función de ayuda si aparece en la pantalla con un color naranja parpadeante y en lugar de nariz tiene una interrogación. En este caso es el





Profesor CONECTA el que lo hace venir tecleando en su ordenador, llamándolo con su móvil o, a veces, sacándolo de su bolsillo.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

La presentación conceptual está integrada en las actividades. La hace el **Profesor Conecta** a la vez que presenta la actividad.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

El **Profesor Conecta** a la vez que presenta la actividad indica como debe realizarse.

¿Cómo se accede al sistema de ayuda –instrucciones técnicas-?

Presionando el botón correspondiente al mando a distancia que el usuario tiene siempre a su disposición.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Las actividades son sobre todo de

- Selección
- Asociación
- Arrastrar y soltar

Todo ello de objetos gráficos ya que cuando se utilicen textos, estos serán en realidad objetos gráficos.

¿Qué pasa y cómo funciona?

Seguimos en la misma escena. Cuando se presiona el botón que corresponde a comunicación (icono auriculares), el mando gira y apunta a la puerta del ascensor.

PC: "Este mando envía una señal que abre todas las puertas del edificio siempre que entre el mando y la puerta no haya ningún obstáculo. Vamos a probar"

Se ve el dedo del PC que presiona el botón correspondiente a comunicación. Del mando sale un punto luminoso que se desplaza hasta la puerta.

PC: "El mando envía un mensaje. El mando es el EMISOR"

La puerta del ascensor se abre. Permanece unos segundos abierta y se cierra.

PC: "la puerta recibe el mensaje. La puerta es el RECEPTOR"

PC: "El mensaje dice: abre la puerta".

PC: "Ahora vas a probar tu".

Primer plano del mando (parpadea el botón activo – comunicación), la puerta al fondo

Locución: "Abre la puerta del ascensor con el mando a distancia"

Si mal, Peque_bit : "Haz clic con el ratón sobre el botón del mando a distancia"

Si bien, Peque-bit felicita y propone la siguiente actividad:

Mando en las manos del PC, puerta del ascensor, del mando sale una bolita que avanza hacia la puerta, dentro una animación de apertura de puerta del ascensor simplificada.

Peque-bit: "señala el mensaje"

Peque-bit: "señala el emisor"

Peque-bit: "señala el receptor"

Misma escena

Peque_bit desaparece dando saltitos por la derecha.

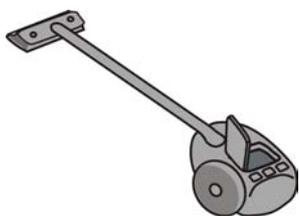
PC: " Creo que conoces a Peque_bit" Se vuelve y llama: "Peque_Bit, ven"

Peque_bit aparece rápidamente y frena en seco delante de PC

Peque_bit: "Soy una unidad de información y os acompañaré en esta visita"

Entre PC y P_B explican el funcionamiento de errorcierto y saber mas

Aprovechando el contexto de la conversación, repetimos la actividad de señalar emisor, receptor y mensaje





¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si se hace correctamente, Peque_bit verde recorre la pantalla y termina con una voltereta de alegría. Felicita e invita al alumno a avanzar.

Después de 3 segundos hay una limpieza de pantalla y pasamos a la segunda parte de la actividad.

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Si el usuario no lo hace bien, puede repetirse la actividad varias veces cambiando los elementos.

Si hay error Peque_bit rojo se pone rojo y mira con desaliento hacia el usuario.

Peque_bit invita al alumno a repetir la acción de forma correcta, intentarlo de nuevo o consultar Saber+

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Si el usuario hace clic en el elemento correcto, Peque_bit avanza y se sitúa en él. Si el elemento señalado no es correcto, Peque_bit no se mueve, se vuelve rojo y toma esa apariencia de desaliento que puede caracterizar al error. Los movimientos están acompañados de sonidos electrónicos.

Al terminar la actividad siempre habrá acierto puesto que el error impide avanzar. El acierto se celebra con un salto o unas volteretas de Peque_bit verde por la pantalla.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

No se contempla esta posibilidad, ya que se trata de actividades enlazadas que avanzan de forma automática.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Al terminar la actividad seguimos en el vestíbulo, P Conecta a la izquierda con el mando en la mano. Para seguir el usuario debe hacer clic en el mando.

PC: *¿Quieres continuar la visita?.*

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Aparece el mando en primer plano. Están activos los 3 botones grandes y los 2 botones que corresponden a las actividades no realizadas todavía del OD1.

Según el botón que se accione el fundido nos llevará a la escena correspondiente

02 SABER MÁS *Diversos medios de transmisión de mensajes*

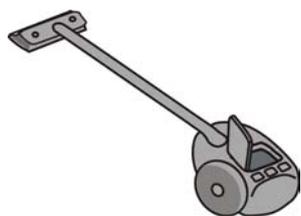
TIPO. (Una sola diapositiva con información gráfica muy sencilla)

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Aparece Peque_bit en una pantalla y mientras habla van apareciendo los elementos gráficos en el orden que se citan y animados: hablar, hablar por teléfono, radio

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

El mensaje viaja por un medio de transmisión. En la comunicación hablada el medio es el aire. Cuando hablamos por teléfono el medio sigue siendo el aire, al menos en algún momento: hablamos hasta el micrófono, éste traduce la señal sonora a señal eléctrica que viaja por el cable del teléfono hasta el receptor. Allí el auricular vuelve a transformar la señal en sonido que viaja hasta nuestro tímpano. La radio utiliza ondas electromagnéticas para que el sonido viaje desde la emisora a nuestros receptores.





03 Actividad *Ruido*

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Escenario: *vestíbulo del centro de comunicaciones según la descripción anterior.*

Presentador: Profesor CONECTA Un tipo con gafas con aspecto de sabio despistado, no muy viejo, lleva un maletín y un móvil con antena que sale del bolsillo de su camiseta. Se mueve cautelosamente como quien tiene un secreto.

Acierto y error: *Peque_BIT*

*Es una bolita animada, con dos orejotas. Tiene ojos y boca. Puede tomar el color verde (acierto) o rojo (error) según el momento y la función. Se desplaza en línea recta (o con trayectoria parabólica si se ve a distancia) muy rápido, rebota en los bordes de la pantalla. Si es verde su nariz es afilada en forma de 1 (+1) si es rojo su nariz es redonda de un tono más oscuro (0). **Peque_BIT** aparece espontáneamente al seleccionar la respuesta. Saber más: *Peque_BIT**

Peque_BIT tiene también la función de ayuda si aparece en la pantalla con un color naranja parpadeante y en lugar de nariz tiene una interrogación. En este caso es el **Profesor CONECTA** el que lo hace venir tecleando en su ordenador, llamándolo con su móvil o, a veces, sacándolo de su bolsillo.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

*La presentación conceptual está integrada en las actividades. La hace el **Profesor Conecta** a la vez que presenta la actividad.*

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

*El **Profesor Conecta** a la vez que presenta la actividad indica como debe realizarse.*

¿Cómo se accede al sistema de ayuda –instrucciones técnicas-?

Presionando el botón correspondiente al mando a distancia que el usuario tiene siempre a su disposición.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Las actividades son sobre todo de

- Selección
- Asociación
- Arrastrar y soltar

Todo ello de objetos gráficos ya que cuando se utilicen textos, estos serán en realidad objetos gráficos.

¿Qué pasa y cómo funciona?

Seguimos en la misma escena.

Mientras PC o P_B hablan, se produce un ruido (robot que atraviesa la escena...)

PC: "Robito es muy ruidoso, no he oído nada de lo que has dicho"

Robito se para en medio de la escena, se mueve un poco y vuelve a sonar el ruido.

PC: "Necesitas una ducha de grasa, tus engranajes están hechos polvo"

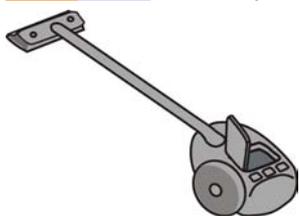
Robito pone cara de abatimiento y sigue moviéndose lentamente mientras suena el ruido.

PC(levantando la voz): "Decía que vamos a continuar nuestra visita al centro"

PB: "Si pero cuando se vaya Robito con su ruido. Si hay ruido es difícil la comunicación".

PC: "Desde luego, y además hay otra clase de ruidos que seguramente conoces".

Primer plano del mando (parpadea el botón activo – comunicación), la puerta al fondo Robito pasa una y otra vez entre el mando y la puerta





Locución: "Abre la puerta del ascensor con el mando a distancia"

Cuando lo hace Robito se interpone en la trayectoria de la señal, la puerta no se abre.

PC: Robito es una interferencia o ruido para la señal que envía el mando a distancia.

Mando en las manos del PC, puerta del ascensor, del mando sale una bolita que avanza hacia la puerta, tropieza con Robito, la puerta no se abre.

Peque-bit: "señala el mensaje"

Peque-bit: "señala el emisor"

Peque-bit: "señala el receptor"

Peque-bit: "señala el origen del ruido"

Misma escena

PC señala el monitor de vigilancia: "también en la comunicación por imágenes puede haber ruido"

En el monitor aparecen interferencias.

Peque_bit: "Este edificio está lleno de ruidos"

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si se hace correctamente, Peque_bit verde recorre la pantalla y termina con una voltereta de alegría. Felicita e invita al alumno a avanzar.

Después de 3 segundos hay una limpieza de pantalla y pasamos a la segunda parte de la actividad.

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Si el usuario no lo hace bien, puede repetirse la actividad varias veces cambiando los elementos.

Si hay error Peque_bit rojo se pone rojo y mira con desaliento hacia el usuario.

Peque_bit invita al alumno a repetir la acción de forma correcta, intentarlo de nuevo o consultar Saber+

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Si el usuario hace clic en el elemento correcto, Peque_bit avanza y se sitúa en él. Si el elemento señalado no es correcto, Peque_bit no se mueve, se vuelve rojo y toma esa apariencia de desaliento que puede caracterizar al error. Los movimientos están acompañados de sonidos electrónicos.

Al terminar la actividad siempre habrá acierto puesto que el error impide avanzar. El acierto se celebra con un salto o unas volteretas de Peque_bit verde por la pantalla.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

No se contempla esta posibilidad, ya que se trata de actividades enlazadas que avanzan de forma automática.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

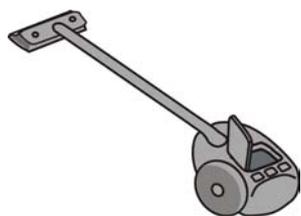
Al terminar la actividad seguimos en el vestíbulo, P Conecta a la izquierda con el mando en la mano. Para seguir el usuario debe hacer clic en el mando.

PC: ¿Quieres continuar la visita?.

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Aparece el mando en primer plano. Están activos los 3 botones grandes y los 2 botones que corresponden a las actividades no realizadas todavía del OD1.

Según el botón que se accione el fundido nos llevará a la escena correspondiente





04 SABER MÁS Estrategias para reducir la incidencia del ruido en el mensaje

TIPO. (Una sola diapositiva con información gráfica muy sencilla)

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Aparece Peque_bit en una pantalla y mientras habla van apareciendo los elementos gráficos. Una clase llena de niños sin profesor, todos hablan en pequeños grupos y va aumentando el ruido que se representa por palabras y bocadillos que van ocupando la escena. Una pareja de niños se hablan al oído, otros escriben mensajes. Una antena emite una señal a varios receptores.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Para evitar que el ruido nos impida comunicarnos utilizamos algunas estrategias, por ejemplo: Si no podemos oír a nuestro compañero porque hay mucho ruido alrededor, podemos levantar más la voz, bajarla voz y acercarnos o cambiar de medio de comunicación y utilizar por ejemplo los gestos o la escritura. Los medios tecnológicos también utilizan estrategias para evitar el ruido como utilizar distintos canales.

05 Actividad Tipos de comunicación

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Escenario: vestíbulo del centro de comunicaciones según la descripción anterior.

Presentador: Profesor CONECTA Un tipo con gafas con aspecto de sabio despistado, no muy viejo, lleva un maletín y un móvil con antena que sale del bolsillo de su camiseta. Se mueve cautelosamente como quien tiene un secreto.

Acierto y error: Peque_BIT

Es una bolita animada, con dos orejotas. Tiene ojos y boca. Puede tomar el color verde (acierto) o rojo (error) según el momento y la función. Se desplaza en línea recta (o con trayectoria parabólica si se ve a distancia) muy rápido, rebota en los bordes de la pantalla. Si es verde su nariz es afilada en forma de 1 (+1) si es rojo su nariz es redonda de un tono más oscuro (0). **Peque_BIT** aparece espontáneamente al seleccionar la respuesta. Saber más: Peque_BIT

Peque_BIT tiene también la función de ayuda si aparece en la pantalla con un color naranja parpadeante y en lugar de nariz tiene una interrogación. En este caso es el **Profesor CONECTA** el que lo hace venir tecleando en su ordenador, llamándolo con su móvil o, a veces, sacándolo de su bolsillo.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

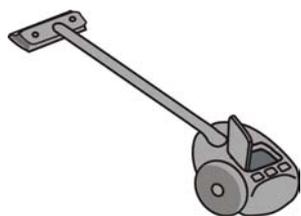
La presentación conceptual está integrada en las actividades. La hace el **Profesor Conecta** a la vez que presenta la actividad.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

El **Profesor Conecta** a la vez que presenta la actividad indica como debe realizarse.

¿Cómo se accede al sistema de ayuda -instrucciones técnicas-?

Presionando el botón correspondiente al mando a distancia que el usuario tiene siempre a su disposición.





DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Las actividades son sobre todo de

- Selección
- Asociación
- Arrastrar y soltar

Todo ello de objetos gráficos ya que cuando se utilicen textos, estos serán en realidad objetos gráficos.

¿Qué pasa y cómo funciona?

Seguimos en la misma escena.

PC: "Chema es el encargado de mantenimiento pero no está en este momento en el centro"

Se ve a Robito con algún tornillo suelto y cara de abatimiento

PC: "Cómo crees que podemos decirle que Robito le necesita?"

Aparecen dos elementos gráficos que representan:

- Llamarle por teléfono
- Enviarle un mensaje

El usuario deberá seleccionar una de ellos para seguir. Una vez desarrollada la actividad del primero seleccionado se el invitará a señalar el otro.

Teléfono.

PC saca su teléfono móvil y hace la llamada. Habla con Chema y le comunica la avería de Robito.

PC: "Hemos hablado directamente con Chema, la llamada telefónica establece una comunicación directa. "

Mensaje.

PC saca su teléfono móvil y escribe un SMS

PC: "Hemos escrito un mensaje a Chema, no sabemos cuando lo leerá, el mensaje es una comunicación diferida."

PC: "Veamos si lo has entendido. Todos estos dibujos representan tipos de comunicación Coloca a la derecha aquellos que establecen una comunicación directa y a la izquierda los que establecen una comunicación diferida."

Aparece la pantalla dividida en 3 partes a la derecha el título directa y un teléfono a la izquierda diferida y un mensaje, en el centro varios iconos que representan: hablar, carta de correo ordinario, e-mail, lenguaje de gestos, teléfono fijo, contestador automático, aviso en un posit,...

El usuario debe arrastrar y soltar cada uno de los elementos en el lugar adecuado, la corrección es inmediata a cada selección y arrastre.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

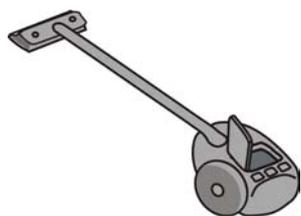
Si se hace correctamente, Peque_bit verde recorre la pantalla y termina con una voltereta de alegría. Felicita e invita al alumno a avanzar.

Después de 3 segundos hay una limpieza de pantalla y pasamos a la segunda parte de la actividad.

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Si el usuario no lo hace bien, puede repetirse la actividad varias veces cambiando los elementos de lugar o con gráficos distintos..

Si hay error Peque_bit rojo se pone rojo y mira con desaliento hacia el usuario.





Peque_bit invita al alumno a repetir la acción de forma correcta, intentarlo de nuevo o consultar Saber+

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Si el usuario hace clic en el elemento correcto, Peque_bit avanza y se sitúa en él. Si el elemento señalado no es correcto, Peque_bit no se mueve, se vuelve rojo y toma esa apariencia de desaliento que puede caracterizar al error. Los movimientos están acompañados de sonidos electrónicos.

Al terminar la actividad siempre habrá acierto puesto que el error impide avanzar. El acierto se celebra con un salto o unas volteretas de Peque_bit verde por la pantalla.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

No se contempla esta posibilidad, ya que se trata de actividades enlazadas que avanzan de forma automática.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Al terminar la actividad seguimos en el vestíbulo, P Conecta a la izquierda con el mando en la mano. Para seguir el usuario debe hacer clic en el mando.

PC: ¿Quieres continuar la visita?.

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Aparece el mando en primer plano. Están activos los 3 botones grandes y los 2 botones que corresponden a las actividades no realizadas todavía del OD1.

Según el botón que se accione el fundido nos llevará a la escena correspondiente

06 SABER MÁS *Comunicación verbal y no verbal*

TIPO. (Una sola diapositiva con información gráfica muy sencilla)

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Aparece Peque_bit en una pantalla y mientras habla van apareciendo los elementos gráficos en el orden que se citan y animados: escribir, gestos, dibujos, señales de todo tipo, iconos....

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

No solo podemos comunicarnos hablando entre nosotros, también podemos utilizar otros lenguajes: podemos escribir para que otro lo lea, podemos hacer gestos, dibujos... En realidad se utilizan muchos tipos de lenguaje habitualmente, fíjate en las señales de tráfico, los símbolos en los sitios públicos, los iconos en el ordenador... todos ellos nos comunican algo importante y de forma rápida. Son formas de comunicación no verbal.

07 Manualidad *El mensaje secreto*

¿De qué tipo es el producto final de la creación digital? (salvapantallas, fondo escritorio, imagen para merchandising, etc.)

Juego de descifrar mensajes. Los usuarios descargan e imprimen un archivo con la clave.

¿A qué materiales se da acceso para su elaboración?

Se invita al alumno a descifrar mensajes y a crearlos.

Con la clave a mano, el usuario deberá descifrar un par de mensajes que le propone el Profesor Conecta en el ordenador. Así mismo deberá escribir algún mensaje que el ordenador descodificará. Cuando se ha comprobado que el usuario comprende el juego, se le invitará a practicarlo con sus compañeros utilizando la clave proporcionada o creando



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Primer ciclo

T.I.C.

La Comunicación



nuevas claves para lo cual se le darán algunas pautas y ejemplos.
Todo el material es imprimible y esta contenido en una ficha de instrucciones.

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Las contenidas en el material imprimible y las instrucciones del juego.

¿Cómo avanzamos o salimos de la pantalla de la manualidad?

Mediante botón de salida, volvemos a la pantalla de opción de OD

